

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

##### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan *Research and Development* model ADDIE. Alasan pemilihan model pengembangan ini adalah karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, serta untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apabila diterapkan dalam proses pembelajaran.

##### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model prosedural pengembangan skala kecil meliputi 5 langkah penelitian yaitu model ADDIE. Pengambilan langkah-langkah tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.

###### **a. *Analyse* (Analisis)**

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap analisis penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui metode wawancara dan observasi langsung.

###### **b. *Design* (Perancangan)**

Hasil dari analisis dijadikan pedoman dalam proses perencanaan media pembelajaran, sehingga media yang diharapkan untuk proses pembelajaran

tematik dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik sekolah dasar.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media ini disesuaikan dengan desain yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga efisien apabila digunakan dalam proses pembelajaran.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah pembuatan produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk. Setelah melakukan uji coba produk pada siswa dilakukan evaluasi berdasarkan masukan yang diperoleh.

**C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti bertempat di Sekolah Dasar Negeri Sumberbendo 3 yang terletak di Desa Sumberbendo Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. Jumlah keseluruhan siswa kelas 4 adalah 8 siswa. Waktu penelitian dilakukan diawal bulan Desember 2017 pada tahun ajaran 2017/2018.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian dan pengembangan media komik bergambar ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2007:158). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung. Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Sukmadinata, 2007:216).

c. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Penyebaran angket dilakukan pada tahap uji coba produk, selanjutnya angket yang digunakan dianalisis untuk menentukan kelayakan media, sekaligus sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

## **E. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk membantu dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

### **a. Observasi**

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dilaksanakan observasi yaitu peneliti dapat mengamati secara langsung dan menyeluruh.

### **b. Pedoman wawancara**

Peneliti menggunakan pedoman wawancara terstruktur. Peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

### **c. Angket**

Angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan yang telah disusun (Ali, 2013:95). Angket-angket yang digunakan didalam penelitian ini terdiri dari :

#### **1. Angket Validasi**

Validasi produk merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari produk yang sekarang ini telah beredar (Sugiyono, 2009:267). Angket validasi dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan materi, ketepatan desain media, kemenarikan, kelayakan, dan keefektifan media komik bergambar yang dikembangkan.

Kisi-kis angket ahli materi dan ahli pembelajaran tematik Sekolah Dasar kelas 4 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel. 3.1** Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran Tematik

No	Aspek Penilaian
<b>Pembelajaran</b>	
1	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelas
2	Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar
<b>Kurikulum</b>	
3	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa
4	Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku
5	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas
<b>Isi Materi</b>	
6	Isi materi mengacu pada pendekatan pembelajaran tematik
7	Isi materi sesuai dengan kompetensi inti (KI)
8	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)
<b>Interaksi</b>	
9	Media mudah digunakan/dioperasikan
<b>Umpan Balik</b>	
10	Pengguna bisa memperoleh pemahaman materi dari media
11	Media dapat mendorong pengguna berusaha memperoleh jawaban yang benar

(sumber : diadaptasi dari Indaryati :2015)

Kisi-kisi angket ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel. 3.2** Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian
<b>Kesederhanaan</b>	
1	Kesederhanaan gambar dalam komik
2	Kemudahan gambar untuk dimengerti
3	Kesesuaian gambar yang disajikan dalam Komik Bergambar dengan karakter siswa
4	Kalimat mudah dimengerti
<b>Keterpaduan</b>	
5	Kesesuaian urutan antar halaman
6	Kesesuaian ilustrasi yang digunakan sebagai petunjuk dalam Komik Bergambar
<b>Keseimbangan</b>	
7	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada gambar
8	Keseimbangan tata letak tulisan pada tiap panel
<b>Desain</b>	
9	Ilustrasi yang digunakan menarik
10	Gambar Komik Bergambar menarik
11	Bentuk huruf mudah dibaca
<b>Pewarnaan</b>	
12	Kesesuaian warna tiap halaman
13	Warna tidak mengganggu materi

(sumber : diadaptasi dari Indaryati :2015)

## 2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kemenarikan Komik Bergambar yang akan diuji coba dalam penelitian ini. Kisi-kisi instrumen angket respon siswa dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel. 3.3** Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian
<b>Format</b>	
1	Warna, tulisan, dan gambar dalam komik sangat menarik
2	Tampilan gambar dan teks sangat mendukung dalam belajar
<b>Isi</b>	
3	Memahami dengan jelas materi pelajaran dalam komik bergambar
4	Semakin tahu lebih banyak tentang cara merawat tumbuhan dan bilangan pecahan
<b>Bahasa</b>	
5	Memahami bahasa yang digunakan dalam Komik Bergambar
<b>Kesederhanaan</b>	
6	Gambar dalam Komik mudah dimengerti
7	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti
<b>Keterpaduan</b>	
8	Urutan halaman dalam Komik mudah dipahami
9	Penggunaan media Komik mudah dipahami
<b>Keseimbangan</b>	
10	Ukuran gambar tiap halaman sudah baik
11	Ukuran tulisan tiap halaman sudah baik
<b>Bentuk</b>	
12	Ilustrasi yang digunakan menarik
13	Gambar Komik menarik
14	Bentuk huruf mudah dibaca
<b>Warna</b>	
15	Warna tiap halaman menarik

(sumber : diadaptasi dari Indaryati :2015)

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2008:126), data yang telah terkumpul dari hasil pemantuan harus secepatnya diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian tercapai atau tidak. Peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari evaluasi para ahli menggunakan pendekatan kualitatif berupa wawancara. Data kualitatif ini dapat berupa saran, masukan dan komentar.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari evaluasi para ahli menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan penyebaran angket.

c. Analisis Angket Validitas Ahli

Validitas yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik yakni untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data angket validitas ahli menggunakan *skala likert*. *Skala likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori yang disajikan pada tabel yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kategori penilaian skala likert**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju/sangat baik/sangat sesuai/sangat mudah/sangat paham/sangat tertarik/sangat mengerti/sangat layak/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2	Skor 4	Setuju/baik/sesuai/mudah/paham/menarik/mengerti/layak/bermanfaat/memotivasi
3	Skor 3	Cukup setuju/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup paham/cukup tertarik/cukup mengerti/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi
4	Skor 2	Kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang mudah/kurang paham/kurang tertarik/kurang mengerti/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
5	Skor 1	Sangat kurang setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang mudah/sangat kurang paham/sangat kurang tertarik/sangat kurang mengerti/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi

(sumber : Sugiyono, 2012:94)

Uji angket validitas ahli pada media komik dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan validator ( $\sum x$ ) dengan jumlah skor yang ditetapkan didalam angket validitas media pembelajaran (n). Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(sumber : Sugiyono, 2012:95)

Keterangan :

P = Presentase Kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria

n = Jumlah skor ideal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 3.5 Tingkat pencapaian dan kualifikasi**

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu revisi
4	21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Menurut (Arikunto, 2010 : 35) Sebuah media pembelajaran yang dikembangkan akan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila presentase yang diperoleh dari proses validasi lebih dari 61%.



d. Analisis Angket Validitas Respon Siswa

Data yang diperoleh dari angket respon siswa kemudian dianalisis untuk menguji kelayakan tentang penggunaan media komik yang dikembangkan.

Presentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(sumber : Sugiyono, 2012:95)

Keterangan :

P = Presentase Kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria

n = Jumlah skor ideal

Menurut (Arikunto, 2010 : 35) Sebuah media pembelajaran yang dikembangkan akan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila presentase yang diperoleh dari proses validasi lebih dari 61%.